100% JOGOS INDIES NACIONAIS

EDITORIAL

EDIÇÃO DIGITAL Nº 7 | AGOSTO 2019

Editores:
Eidy Tasaka
Edu Paiva

Redação:
Caio Hansen
Eduardo Paiva
Ítalo Chianca
Lucas Rodrigues
Soraia Barbosa

Revisão:
Rafael Belmonte
Soraia Barbosa

Arte:
Eidy Tasaka

Marketing:
Carina Camargo
contato@jogoveio.com.br

Nosso projeto é mantido por fãs que nos apoiam através do:
apoia.se/jogoveio

JOGOS QUASE VÉIOS!

Nem só de anos 80 e 90 vive a Revista Jogo Véio. Nesta edição trouxemos uma série de games novos que prestam homenagem ao passado, seja através do seu visual, de suas mecânicas ou tudo isso ao mesmo tempo. E o melhor: são produções nacionais e independentes! Jogos que chamam a atenção dos portais especializados e disputam a preferência dos jogadores, dividindo o espaço com empresas muito maiores. Tudo isso, sem ter medo de ousar, de inovar e de surpreender.

Sobre a matéria de capa, Blazing Chrome está ganhando o mundo! Sua harmonia entre gameplay e pixel art estão sendo merecidamente reconhecidas. Além disso, o jogo é viciante e você vai descobrir na nossa matéria o porquê.

Foi com imenso prazer que aceitei o desafio de conduzir essa edição da Revista Jogo Véio Online. Ter que selecionar apenas alguns entre tantos jogos incríveis chegou a ser cruel. Mas aí entra você, caro leitor: compartilhe a revista, faça barulho e nos ajude a divulgar esse material. Quem sabe assim, não repetimos a dose em uma outra oportunidade?

E vida longa aos indies!

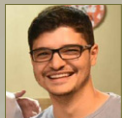
Edu Paiva
Editor Convidado

CADABRA GAMES

CADABRAGAMES.COM

Nós somos uma pequena produtora indie do Brasil com foco no desenvolvimento de jogos que proporcionem uma experiência única, tanto em gameplay, quanto em arte e história.

DIOGO CARNEIRO
/ Arte e Game Design

THIAGO TARGINO
/ Programador

THIAGO CARNEIRO
/ Produtor

PREVIEW // PREMIADO: BIG 2019

ADORE

POR LUCAS RODRIGUES

O estúdio brasileiro de jogos independentes Cadabra Games vem ganhando espaço na mídia com seu primeiro título: Adore. Para aqueles que gostam de combates estratégicos em tempo real — mas sempre se sentem desanimados com tantos comandos complexos necessários para obter total controle do personagem —, trata-se de um jogo com influências de Dota e Starcraft.

Apresentado na BGS de 2018, Adore consolidou-se na memória dos fãs de Pokémon pela mecânica de captura de animais selvagens na natureza e sua utilização em combates, mas foi no BIG Festival de 2019 que o título de Melhor Jogo Brasileiro foi conquistado. Além disso, Adore também foi um dos finalistas na premiação de Melhor Arte.

A história de Adore começa após o ataque à vila onde o protagonista Lukha vive. Sendo um dos últimos sobreviventes, ele possui o dever de alertar todas as outras vilas de Adorator sobre o massacre dos Reinos Consagrados (Established Kingdoms). Em sua jornada, ele descobre não apenas muitos dos segredos da imensa e misteriosa floresta de Gaterdrik, mas também uma conspiração para matar o rei de todas as criaturas: Draknar.

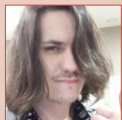
Durante o jogo, Lukha não entra em combate direto com seus inimigos. Em vez disso, ele captura e evoca diferentes tipos de monstros para que estes ataquem os oponentes encontrados pelo caminho. Cabe ao jogador definir estratégias e controlar os diferentes espécimes capturados para obter maior eficiência em suas lutas. E sobreviver, é claro.

Um grande nome para o mercado brasileiro de jogos independentes — mas ainda com poucas informações disponíveis nos principais meios de comunicação —, a promessa de horas de diversão está garantida com este título. A ideia de colocar animais em contato espiritual com seres humanos para que juntos protejam seu habitat é um belo jeito de se apresentar a jornada de um herói para o jogador. Entretanto, o Jogo Véio adverte que capturar animais selvagens para que lutem em sua defesa só pode ser feito no mundo virtual. Não queremos ninguém tentando isso na vida real! ▪

O time do Jogo Véio ficou super entusiasmado com a proposta de Adore, desde o primeiro contato, na BGS de 2018. Fique de olho, as expectativas são altíssimas

JOYMASHER

JOYMASHER.COM

A JoyMasher vem se dedicando a criar games clássicos para jogadores modernos desde 2012.

DANILO DIAS
/ Arte e Game Design

THAIS WEILLER
/ Game Design e Comunicação

IURI NERY
/ Programador

ESPECIAL POR EDU PAIVA

BLAZING CHROME

Lançado no dia 11 de Julho de 2019, Blazing Chrome já desponta como o próximo grande hit brasileiro que vai conquistar o mundo dos games.

A produção começou entre 2016 e 2017 e tem como referência jogos como Contra: Hard Corps, Metal Slug, Gunstar Heroes e até Strider, já que um dos personagens desbloqueáveis é um ninja que conta apenas com sua espada para despachar os inimigos. Bem no estilo dos jogos supracitados, o game é um run and gun explosivo e frenético com a mais variada gama de tiros, explosões e inimigos, contando ainda com vários chefes e sub-chefes.

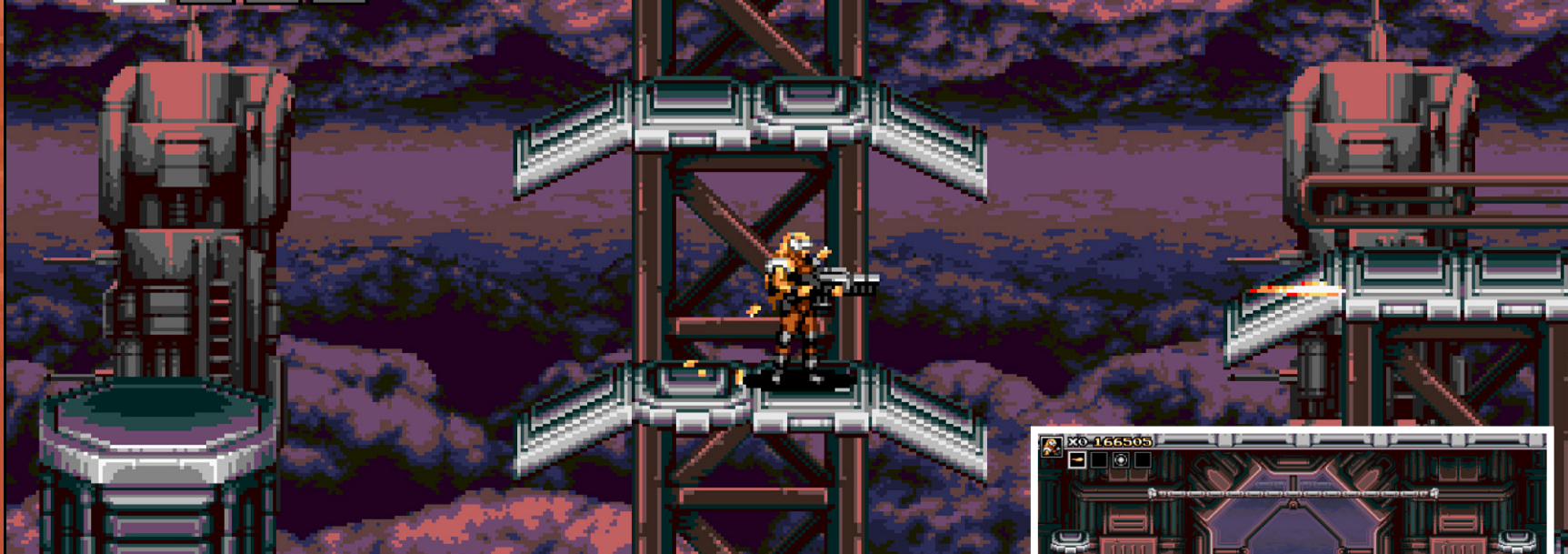
Enquanto os dois primeiros games (vide box na página 13) foram desenvolvidos no Clickteam Fusion, Blazing Chrome teve seu desenvolvimento no GameMaker 2 da YoYo Games, que inclusive exibe o título no showcase de seu site. A mudança de plataforma de desenvolvimento permitiu a JoyMasher quebrar a barreira dos computadores e levar seu jogo para os consoles. Portanto, usuários de Xbox One, Playstation 4 e Switch também podem pôr suas mãos no game.

Blazing Chrome já se destacava mesmo antes de seu lançamento, sendo citados várias vezes pelas mídias especializadas nacionais e internacionais.

Já em 2018, o game despertou a curiosidade do excêntrico e bilionário empresário Elon Musk, que demonstrou interesse em adicionar o jogo às telas de entretenimento dos carros elétricos produzidos por uma de suas empresas, a Tesla. Hoje em dia os carros da companhia contam até com jogos de Atari, mas com Blazing Chrome parece que foi apenas um entusiasmo passageiro.

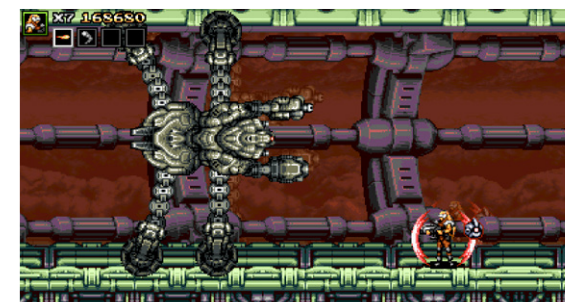
BLAZING CHROME

DISPONÍVEL PARA:

NINTENDO SWITCH

Marcando presença no PAX East de 2018 e 2019, o jogo da JoyMasher ganhou notoriedade no evento e virou notícia em sites internacionais como o Game Informer, Rock Paper Shotgun e Destructoid recebendo inúmeros elogios enquanto o recém-anunciado Contra: Rogue Corps é visto com desconfiança pelos fãs da franquia da Konami.

Em Março de 2019, a Microsoft apresentou seu episódio de estreia da série ID@Xbox Game Pass no Youtube. O programa mostra os jogos independentes que estarão chegando no Game Pass do Xbox e no PC, com entrevista com desenvolvedores, gameplay e tudo mais, bem no estilo Nindies Showcase da Nintendo. E logo no primeiro episódio Blazing Chrome marcou presença no vídeo, ao lado de outros indies como Afterparty, Void Bastards, Outer Wilds, entre outros.

Em seu lançamento no Steam e com preço inicial de R$32,99, o jogo ficou entre os mais vendidos, se destacando em meio à avalanche de títulos que são lançados todos os dias na plataforma. Mais um grande acerto da JoyMasher que já havia acertado no alvo anteriormente com seus primeiros títulos. Mas ao contrário das experiências anteriores onde a empresa publicou seus games por conta própria, para Blazing Chrome eles fecharam parceria com a publicadora The Arcade Crew, focada em jogos indies e que já havia publicado o excelente Dark Devotion.

Segundo Danilo Dias, Mavra tem o DNA de Sheena (Contra Hard Corps), Sarah Connor (O Exterminador do Futuro) e Ellen Ripley (Alien)

SOBRE A JOYMASHER

A JoyMasher, desenvolvedora do game, foi criada em 2012 por Danilo Dias, game designer e artista do game e Thaís Weiller que ficou por conta da produção, marketing e gerenciamento da equipe. ''Sem demonstrar sinais de cansaço, a JoyMasher já havia nos agraciado com Oniken e Odallus: The Dark Call nos entregando agora Blazing Chrome. Um game com bases sólidas e altamente polido tanto visualmente quanto em suas mecânicas de jogo, que devem ter sido testadas à exaustão pela equipe de desenvolvimento que conta ainda com Tiago Santos e o sueco Dominic Nimark, responsáveis pela trilha sonora, Thiago Adamo nos efeitos sonoros e Iuri Nery que ficou a cargo da programação.

No mundo pós-apocalíptico de Blazing Chrome, pouco se sabe sobre a guerra que quase levou os seres-humanos à extinção. Fato é que a inteligência artificial de máquinas e robôs se rebelou e levou a melhor. Hoje em dia os poucos humanos que ainda existem são a única resistência contra as torradeiras ou "toasters", como são chamados os robôs e androides.

Um pouco antes do lançamento, uma história em quadrinhos de 20 páginas foi disponibilizada situando o jogador sobre os acontecimentos anteriores ao início de Blazing Chrome.

Durante uma missão de sabotagem a um dos mainframes controlados pela IA, um ataque das máquinas ao acampamento da resistência traz consequências catastróficas para os humanos. Líderes, suprimentos e aproximadamente 10 mil civis foram exterminados. Sem muita escolha, o grupo agora é a última esperança dos humanos de fazer frente aos "toasters".

Partindo em uma missão suicida contra as máquinas, temos Mavra e Doyle, protagonistas do game, Suhaila, personagem que é desbloqueado quando você termina o jogo pela primeira vez, além de Bill e Ric que acabam sacrificando suas vidas para que o grupo sobreviva. Pouco antes do começo da aventura, Suhaila se separa do grupo, comprando mais tempo para que a dupla prossiga com a tarefa.

O trecho com vista de trás lembra bastante a jogabilidade de Space Harrier, do mestre Yu Suzuki

Você pode ler a história completa acessando o site da JoyMasher

A missão? Acabar com o núcleo da Inteligência Artificial que controla as máquinas da região. Sem um comando central, as torradeiras serão desativadas e inutilizadas, garantindo um pouco mais de tempo para que a resistência se recomponha perante essa ameaça global.

Fãs da franquia Exterminador do Futuro se sentirão em casa com essa premissa, temos até um "toastinator" no grupo: Doyle, um dos personagens jogáveis desde o início, é uma máquina que teve seu chip e diretrizes atualizados para que ficasse fora do alcance da IA que controla todo o maquinário, se tornando um andróide auto-consciente com suas próprias opiniões e preferências.

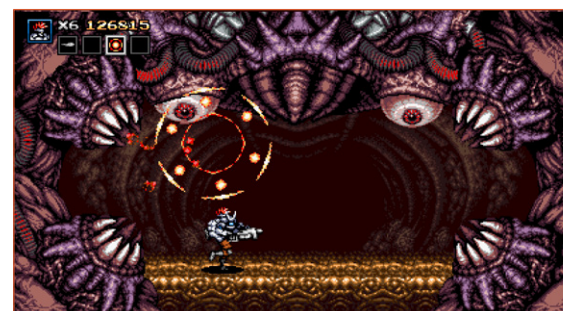
Doyle é um dos personagens iniciais de Blazing Chrome

Já havíamos aprendido com Oniken e Odallus que a JoyMasher leva seu slogan “We know retro.” muito a sério. E com Blazing Chrome não foi diferente.

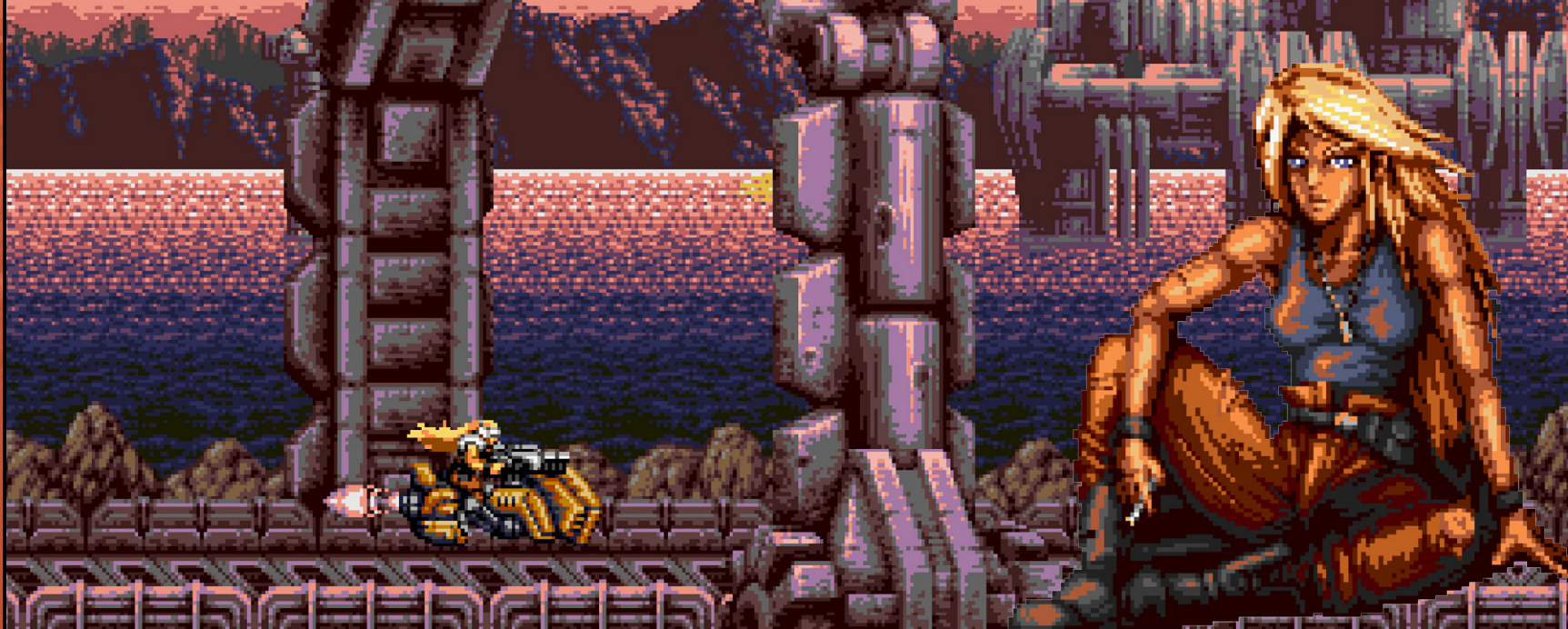
O trabalho primoroso de reproduzir a experiência de um game 16 bits pode ser visto a todo momento. Nesse caso, o Mega Drive foi a base a ser seguida para os efeitos visuais e sonoros. A paleta de cores e as animações recriam com fidelidade essa experiência e o trabalho de pixel art e game design de Danilo é excepcional. Do trocadilho “It’s time to blaze some chrome” no fim da introdução até as animações idle dos personagens, todos os trejeitos de um “run and gun” noventista estão lá.

O game cria essa atmosfera que nos leva diretamente a nossa infância sem esquecer que estamos em 2019, já que a movimentação é fluída, os comandos são precisos e não há queda de frames mesmo nos momentos mais intensos. Pode até parecer obrigatório que um game feito em pixel art rode liso nos hardwares de hoje em dia, mas não são todos os games novos que têm esse nível de polimento e otimização.

É visível a influência de Metal Slug em diversos momentos do jogo

Chefes gigantes e desafiadores marcam presença em todas as seis missões de Blazing Chrome

ONIKEN E ODALLUS

Anos antes do lançamento de Blazing Chrome, a Joymasher já havia flertado com os retrogames ao lançar Oniken (2012) e Odallus (2015). Em ambos os casos, vemos alguns elementos que parecem estar amarrados ao DNA de Danilo e Thais enquanto desenvolvedores: pixel art, personalidade e nostalgia.
Oniken é um típico jogo de ação e poderia muito bem fazer parte da biblioteca do NES, em seus últimos anos de vida. Seu protagonista, Zaku, parece saído do mangá Hokuto no Ken, inclusive no traço sisudo.
Odallus segue a mesma estética, mas bebe de outras fontes: um quê de Castlevania, outro tanto de Demon’s Crest e um nível de desafio insano. Perfeito para a veiarada!
Ambos os jogos podem ser encontrados no Steam e na eShop do Nintendo Switch. Recomendamos!

As fases de moto são extremamente tensas, no melhor estilo Battletoads

É sempre admirável e encorajador ver que um resultado tão bom como o de Blazing Chrome pode ser alcançado por um time com poucos integrantes, já que toda a parte visual do game ficou a cargo do Danilo, que ainda planejou todas as fases e chefes.

Outro ponto forte e fidedigno é a trilha sonora eletrizante e de qualidade, principalmente na primeira fase com moto, onde o ritmo da música faz com que você se sinta sempre encorajado a avançar. O mesmo vale para os efeitos sonoros que mesmo em meio a tantos tiros e explosões podem ser ouvidos com clareza e distinção. E no fim do game, ainda somos agraciados com a fantástica “The Danger” da artista grega KRISTINE, que nos faz lembrar imediatamente de “Danger Zone”, música de Top Gun (vide letra no box ao lado).

Raijin e Suhaila são os dois personagens que podem ser desbloqueados depois que você finaliza o jogo

De nada adiantaria visuais caprichados e música boa se o gameplay fosse injusto ou desinteressante, mas temos na ação frenética de Blazing Chrome a cereja deste delicioso bolo. É sim, um jogo desafiador e para muitos difícil, mas passa longe de ser injusto.

Antes de começar a campanha você é apresentado a um tutorial com os comandos do jogo que além do básico de pular e atirar, conta com rolar e mirar parado. O rolamento é extremamente útil para fugir de situações difíceis e bastante usado contra chefes também. Já a opção de mirar parado é uma ótima forma de você acertar exatamente onde quer, principalmente com tiros diagonais e nos trechos verticais das missões. Há também um ataque corpo-a-corpo quando o inimigo está dentro do alcance e partes do jogo que você pilota mechas bem no estilo de Metal Slug.

“THE DANGER” POR KRISTINE

Tema de Encerramento de Blazing Chrome

(kristineofficial.bandcamp.com)

This is the night
That I hang on tight
Sleepless stillfulness

Come on, do it right
‘Cross the sky’s a speedin’ plane
So fast

You’ve got me dangerous
You know I’m dangerous tonight
And that’s the danger of love
The danger of life

This is the night
That I hang on tight
Brace yourself for more
You’ll know it feel right
Flyin’ high, takin’ all, control

And that’s the danger of love
And that’s the danger of life
I’m in the dangerous zone

You’ve got me dangerous
You know I’m dangerous tonight
And that’s the glory of love
The glory of life

PERSONAGENS

MAVRA
ESTILO LONG RANGE
PERSONAGEM INICIAL

DOYLE
ESTILO LONG RANGE
PERSONAGEM INICIAL

RAIJIN
ESTILO MELEE
PERSONAGEM DESBLOQUEÁVEL

SUHAILA
ESTILO MELEE
PERSONAGEM DESBLOQUEÁVEL

ARMAS

Contra as malditas torradeiras você dispõe de diferentes tipos de armas, além do rifle inicial. Ao longo das fases você pode coletá-las dentro de caixas e cápsulas de energia, em um total de três tipos diferentes:

Chicote: Causa dano contínuo enquanto estiver em contato com o inimigo.

Lança-granadas: Tem um ótimo dano e seu projétil pode ser detonado a qualquer momento.

Raio de Partículas: Quanto mais você carrega o tiro, mais poderoso sairá o feixe de energia.

BOTS

Além das armas, você também pode coletar robôs auxiliares durante as fases. Eles são sempre de grande ajuda e se dividem em três tipos:

Ataque: Surge um pequeno robô que dispara rajadas comuns.

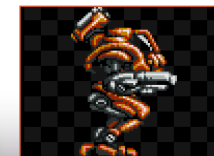
Defesa: Cria um escudo capaz de resistir a até dois ataques.

Velocidade: Aumenta a agilidade do personagem.

MECHAS

Quem também surge pontualmente para dar uma mãozinha na luta são os mechas, que podem ser tripulados e possuem ótima resistência a ataques:

Aparece logo na primeira fase, na luta contra a horda de inimigos.

Possui uma broca acoplada ao braço, capaz de causar bastante dano.

Terceiro e último mecha, dispara poderosos feixes de laser.

AS FASES

Para alcançar seu objetivo, Blazing Chrome é dividido em 6 missões, cada uma delas com seu próprio ritmo e desafios:

FASE 1

Local: Ruínas da Capital Leste / Dificuldade: •
Ache um caminho através da cidade morta para levá-los ao território inimigo.

FASE 2

Local: Trem de suprimentos / Dificuldade: • • •
Alcance e intercepte o trem de suprimentos dos inimigos!

FASE 3

Local: Fábrica de armas / Dificuldade: • •
Infiltre-se e destrua a mais nova fábrica de armas inimigas.

FASE 4

Local: Torre de comunicações / Dificuldade: • • • •
Desabilite a torre de comunicações do exército inimigo.

FASE 5

Local: Base escondida / Dificuldade: • • • • •
Nossa inteligência descobriu a localização do núcleo de força do exército inimigo. Infiltre-se e destrua-o!

FASE 6

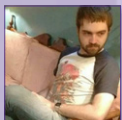
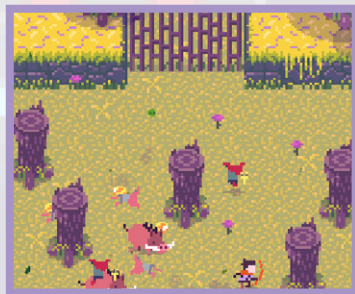
Local: Fortaleza Inimiga / Dificuldade: Desconhecida
Aqui o desafio é máximo, com diversas batalhas contra chefes! Boa sorte!

Ao trazer o frenesi dos jogos de arcade e mesclá-lo com momentos menos frenéticos dos consoles domésticos, Blazing Chrome presta sua homenagem à era 16 bits sem ser apenas uma cópia. As referências e o visual de várias franquias diferentes estão lá, combinadas de forma orgânica para tornar a experiência nostálgica e revigorante ao mesmo tempo. Se você gosta de um bom desafio, está na hora de arregaçar as mangas e desenferrujar seu joystick, pois Blazing Chrome testará seus reflexos a todo momento de uma forma divertida e interessante. Jogaço!

BEHEMUTT

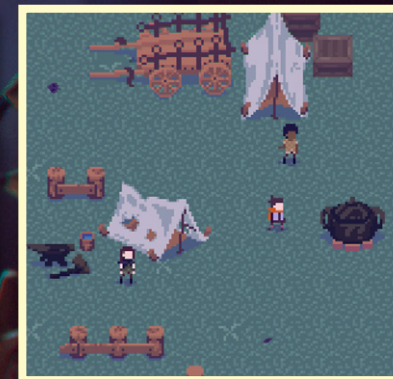
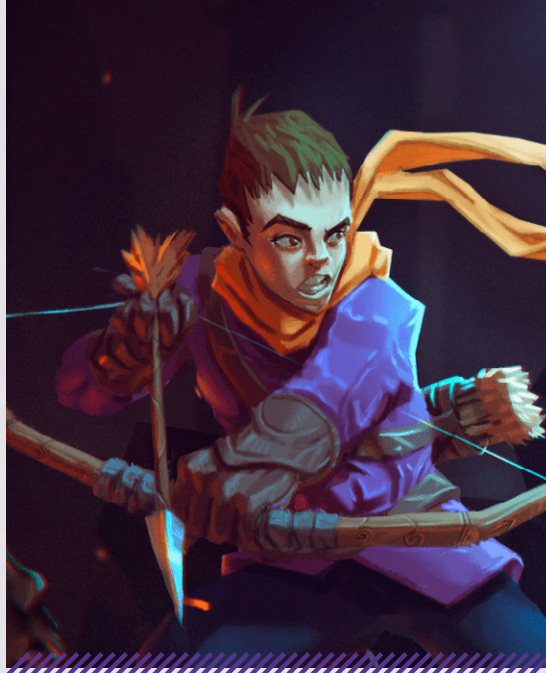
BEHEMUTT.COM

Nós somos uma pequena produtora indie do Brasil com foco no desenvolvimento de jogos que proporcionem uma experiência única, tanto em gameplay, quanto em arte e história.

DOUGLAS OLIVEIRA
/ Programador

ED FREITAS
/ Game Design, Arte e Programação

ANÁLISE POR SORA BARBOSA

MANA SPARK

Nascidos sem a energia da mana em seus corpos, os seres humanos passam a ser escravizados. Os poucos sobreviventes vivem em pequenas vilas, sempre ameaçados pelas outras criaturas que usaram o poder da mana para criar sociedades fortes e sólidas.

Você, no papel de um dos poucos humanos que ainda tem forças para lutar, irá desbravar diferentes cenários para salvar seus companheiros e o destino da humanidade. Esses cenários são dungeons geradas de forma procedural, que vão desde um bosque até um calabouço repleto de armadilhas. Eles possuem gráficos pixelados muito bonitos que são complementados por uma excelente ambientação. Além dos mapas que nunca são iguais, o desafio fica mais completo graças aos inimigos que possuem diferentes padrões e podem colaborar entre si. Mana Spark é perfeito para quem busca um jogo com estilo souls-like e elementos rogue-like. A dificuldade pode ser até um pouco pesada no início, mas, à medida em que você vai obtendo novos upgrades, os desafios passam a assustar menos.

A cada vez que o seu personagem morre, ele retorna para o acampamento sem a mana e os bônus obtidos, tendo de recomeçar a exploração pelos cenários. No acampamento é possível trocar o personagem e também os seus upgrades e equipamentos. Entre eles há armadilhas de urso, bombas que congelam, redes pegajosas e até mesmo um amuleto de invencibilidade. Todos podem ser melhorados usando o mana coletado nas dungeons. Ao encontrar os personagens, você terá à sua disposição também as receitas, que garantem bônus de status ao herói, e a pesquisadora, que descobre as fraquezas dos inimigos e deixa um deles mais fraco.

Inicialmente, você tem à sua disposição apenas Ellis, o caçador, um personagem equilibrado que ataca usando um poderoso arco. Conforme for progredindo, você também poderá libertar a guarda, que é rápida e ataca usando uma besta; e o guerreiro, que é mais lento e ataca usando espada e escudo. Com estilos bem diferentes, os personagens contribuem bastante para o fator replay do jogo. E por falar em replay, você certamente vai passar por todas as dungeons várias vezes, já que suas primeiras empreitadas não serão fáceis. Ao morrer, ainda poderá salvar em um GIF os seus momentos finais para compartilhar com os amigos.

Se você curte jogos rápidos e com um gameplay desafiador, Mana Spark é uma excelente opção! ■

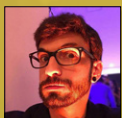
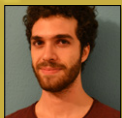
DISPONÍVEL PARA:

LONG HAT HOUSE

LONGHATHOUSE.COM

Jogos que você talvez queira fazer sua avó jogar um dia.

JOAO BRANT
/ Desenvolvedor

LUCAS MATTOS
/ Desenvolvedor

THOMMAZ KAUFFMANN
/ Compositor e Audio Designer

VICTOR LEAO
/ Arte

ANÁLISE

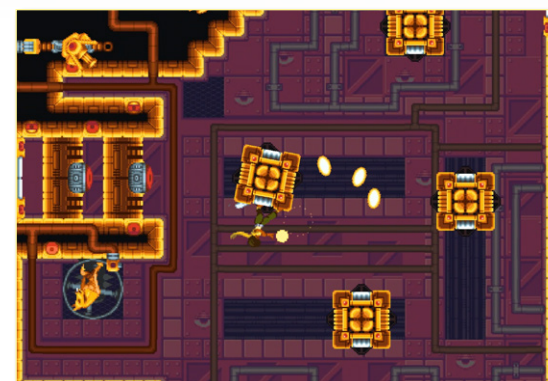
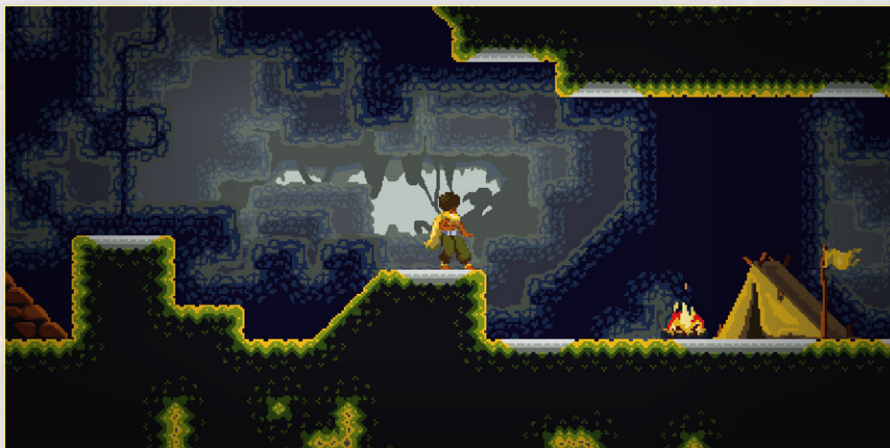
DANDARA

POR EDU PAIVA

DISPONÍVEL PARA: NINTENDO SWITCH

A desenvolvedora Long Hat House foi criada em 2014 por dois amigos que fizeram faculdade juntos e resolveram se unir para fazerem o que gostavam: criar games. Quantas histórias assim não conhecemos e que acabaram se perdendo no meio do caminho? Perseverança é a chave. Para nossa sorte, esses dois não desistiram e além de outros games, nos trouxeram Dandara.

O jogo se passa em um mundo onde todos viviam e cresciam em harmonia. O livre-arbítrio era uma realidade para todos os seres. Entretanto, esse balanço foi quebrado, trazendo desequilíbrio e isolamento. Seus habitantes, antes espíritos livres e felizes, agora vivem oprimidos e afastados uns dos outros. Até que, direto do Berço da Criação, nasce Dandara, que muitos acreditam ser a chave para restaurar a paz e a tranquilidade de outrora.

A protagonista do jogo, que dá nome ao título, foi criada com base em Dandara dos Palmares, a esposa de Zumbi dos Palmares. Ela ficou conhecida por lutar pela libertação de todos os escravos e protegia, com todas as forças, quem chegasse em seu quilombo em busca de refúgio. Sua contraparte digital possui esse mesmo espírito libertador: em suas mãos e ações está toda a esperança de que a paz e a liberdade voltem a fazer parte de seu mundo.

Em meio a muitos puzzles envolvendo a gravidade, Dandara luta para libertar e unir novamente os habitantes de seu mundo

O mundo de Dandara é introduzido ao jogador através de gráficos 2D, em pixel art caprichado. Para quem é brasileiro, inúmeras referências podem ser encontradas, como personagens com nomes conhecidos de nossa cultura. Alguns cenários parecem futuristas e com um toque cyberpunk, outros parecem antigos, abandonados e místicos. É uma mistura bem peculiar que cria uma atmosfera única para o desenrolar dessa história.

Os inimigos também parecem ter sido pensados com diferentes referências em mente. Tem os que parecem criaturas alienígenas, vindas de um planeta distante; e outros que parecem remanescentes de antigas civilizações. Durante alguns diálogos, eles são chamados de exército eldariano, e seria interessante saber um pouco mais sobre eles. Essa mistura de referências nem sempre funciona a favor, mas vemos aqui um trabalho de design inspirado que consegue construir uma identidade visual única e forte.

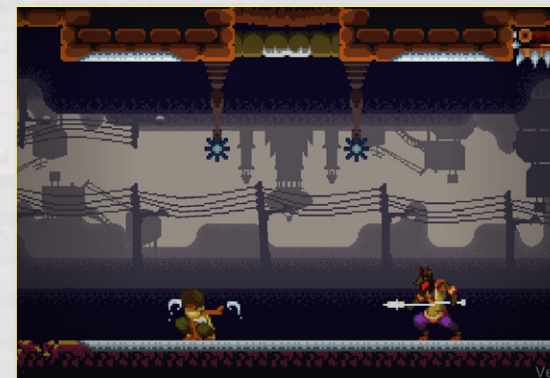
A trilha sonora é calma e introspectiva, estimulando a reflexão e a imersão na jornada de Dandara. Parece música de meditação. E, exceto em alguns momentos chave onde há uma mudança de ritmo e intensidade, ela mantém a cadência e continuidade dos sons. Gamers mais animados vão sentir falta de uma trilha sonora mais acelerada e estimulante, que são comuns em jogos desse estilo.

O jogo é um metroidvania — como eles mesmos o chamam — que consegue trazer novidade a esse gênero, com uma mecânica de movimentação única. Já pensou em um game no qual você não consegue andar? Pois é, em Dandara você não consegue. No mundo do game, a gravidade funciona como elemento principal para sua movimentação, ora ajudando, ora atrapalhando. Fato é que você atravessa as salas e áreas do jogo, pulando. Há inúmeros lugares nas paredes, chão e teto onde você pode se deslocar. É uma forma diferente de se jogar e que, acredito eu, foi criada pensando nos smartphones.

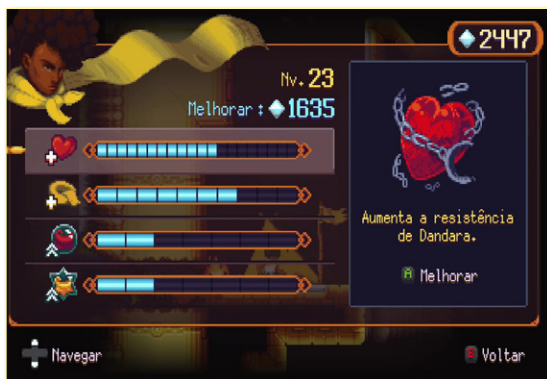
Flecha da Liberdade: forma de ataque básica que está disponível desde o início do jogo

Apelos de Sal: encontrados em caixas e ao derrotar inimigos, servem para adquirir upgrades para Dandara

Para atravessar os mapas cheios de inimigos, você conta com um tiro que pode (e deve) ser carregado. Você pode mirar onde quiser e cada disparo possui 4 projéteis. Para alcançar o dano máximo, você deve acertar os quatro disparos em seu alvo. Ao longo da aventura, você adquire outras armas e itens que adicionam um pouco de variedade ao gameplay de Dandara. Não é nem preciso dizer que tais itens lhe permitem acesso a áreas do jogo que você não conseguiria antes, afinal, estamos falando de um metroidvania. Upgrades podem ser feitos tanto para saúde da personagem quanto para a energia gasta para uso das armas especiais.

Dandara é um game desafiador. Nesse aspecto, lembra muito os games antigos em que a dificuldade era mais elevada. Só o ato de se locomover sem ser atingido, por si só, já é difícil em determinados momentos. Um grande problema é quando você morre e o jogo te pune de

A pintura "Abaporu" de Tarsila do Amaral marca presença no game, entre outras referências à nossa cultura

forma errada. Os acampamentos são checkpoints onde você salva o seu progresso e faz os upgrades, e estes são escassos e distantes uns dos outros. Toda vez que você morre, volta para um deles. Mesmo quando está batalhando contra chefes e sub-chefes, você volta para o último acampamento usado e tem que fazer o caminho todo de novo. Isso desanima e impõe uma dificuldade desnecessária. Voltar para a última sala antes de morrer já seria o suficiente para continuar a exploração sem ter que refazer tantos caminhos. Se um jogo é feito para você morrer várias vezes, o próprio ato de morrer não pode ser um obstáculo para que você continue interessado em progredir.

Um modo "easy" foi adicionado posteriormente em um dos patches do game. Uma das novas opções é recomeçar na última porta em que você entrou antes de morrer e há também a opção de adicionar mais checkpoints no mapa, reduzindo consideravelmente o backtracking. Outra facilidade incluída é o uso ilimitado de energia, garantindo o uso contínuo do arsenal de armas e itens. Como são opções que podem ou não ser habilitadas, a experiência original ainda está lá para os jogadores mais cascudos.

Com apelos de sal suficientes, você pode aumentar a resistência e a energia de Dandara, além de aumentar os efeitos de recuperação e infusão

Outra coisa que também atrapalha de forma desnecessária é o mapa. A gravidade é o elemento principal do jogo e às vezes, as salas mudam de ângulo dependendo de qual porta você entrou (e também muda quando você está dentro dela), só que o mapa não acompanha essa rotação e está sempre na mesma posição. Várias vezes me peguei fazendo essa rotação mentalmente, para saber onde estava a porta que eu queria chegar.

Se você conseguir passar por cima desses obstáculos, encontrará em Dandara um game com level design de primeira, onde a maioria das salas possuem puzzles para serem atravessadas e a precisão e timing na execução dos movimentos será de extrema necessidade para seu progresso. A gravidade (ou falta dela), e a capacidade de Dandara de se agarrar na maioria das superfícies, proporciona uma experiência nova e desafiadora. Depois que você consegue se acostumar com essa forma diferente de locomoção, começa a prestar atenção no mundo que está sendo proposto para você, no qual tradição e tecnologia se combinam de maneira orgânica.

É sempre bom poder ver nossa cultura aparecendo em outras mídias além da televisão. No universo dos games, onde há tanta diversidade de mundos, gêneros e histórias, ainda existe um grande espaço a ser preenchido por iniciativas nacionais. Que bom que a Long Hat House está apenas começando. Dandara foi lançado no dia 6 de Fevereiro de 2018, mesmo dia em que, no ano de 1694, Dandara dos Palmares suicidou-se logo após ser capturada, preferindo a morte do que voltar à vida de escrava.

O título está disponível para Nintendo Switch, Xbox One, PS4, PC e também na Play Store, para dispositivos Android, e App Store, para IOS. No computador, o uso de um joystick é altamente recomendado. ▪

Quantas referências a jogos famosos você consegue encontrar na imagem acima?

POR EIDY TASAKA

VASARA COLLECTION

QUBYTE

QUBYTEINTERACTIVE.COM

A QUByte Interactive é um estúdio de games brasileiro focado em desenvolver jogos eletrônicos nas mais diversas plataformas e com parceiros em muitos países.

MARCEL BERNARDI
/ Produtor

FÁBIO ATTARD
/ Programador Líder

MARIANA SOUZA
/ Ilustradora

GUILHERME MAIA
/ Programador Gameplay

Jogos de nave são, em sua maioria, divertidos e desafiadores. Tem um aí pra jogar? Jogue! Se deixe levar por aquele frenesi de tensão, em especial quando você está com poucas vidas, perto do chefão da fase.

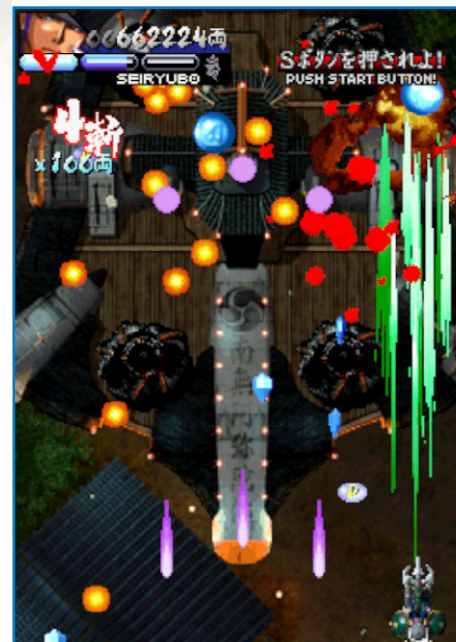
Sempre gostei muito do gênero, por influência direta do meu pai e dos jogos de MSX que jogávamos juntos quando eu era moleque. Não por acaso, sorri de orelha a orelha quando vi que teria a oportunidade de jogar Vasara, sem ter que me deslocar até o outro lado do mundo ou recorrer a métodos escusos.

Vasara foi lançado nos arcades japoneses, e apenas lá, em meados dos anos 2000 pela Visco, mesma empresa que lançou Andro Dunos para Neo Geo. Só que a série se diferencia um pouco dos demais jogos do gênero porque foge daquele esquema batido de cenários futuristas e/ou de Segunda Guerra Mundial. Em vez disso, as navinhas estão dando seus tirinhos durante o período Sengoku, situado ali entre os séculos XV e XVI.

A façanha de reviver a franquia é da QUByte – empresa brasileira que também esteve por trás do excelente 99Vidas – e jogadores de todo o mundo poderão experimentar Vasara em diversas plataformas, incluindo aí Steam, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch e, pasmem, PlayStation Vita.

O pacote traz os dois títulos – Vasara, lançado em 2000 e a sequência, Vasara 2, que saiu em 2001 – e mais um modo extra, o Timeless Mode, que é a cereja do bolo e traz belíssimos gráficos em 3D, adaptados para as telas widescreen e até quatro jogadores simultâneos. Ah! As versões de Switch e PS Vita podem ser jogadas em modo vertical! É ou não é pra aplaudir de pé?

Os jogos originais seguem o esquema vertical, com tiros em rajadas e a possibilidade de escolher entre diferentes pilotos, cada um com diferentes atributos de velocidade e poder de fogo.

São dois botões de ataque: o primeiro é responsável pelos tiros normais e pelos ataques melee, que além de causarem dano, ainda te protegem dos tiros inimigos. Já o segundo botão solta as bombas, cujo uso é limitado, mas te ajudam

DISPONÍVEL PARA:

em momentos de dificuldade a limpar a tela.

Tem ainda o 'Medidor Vasara', que vai enchendo na medida em que você coleta pedrinhas preciosas durante a fase. Quando ele fica cheio, você solta um ataque melee maior e mais poderoso.

Ambos os jogos possuem diversos personagens selecionáveis, cada um com suas peculiaridades e diferentes atributos, distribuídos entre velocidade e poder de fogo. Personagens mais rápidos causam menos dano, ao passo que os mais lentos possuem ataques mais avassaladores.

Todos os personagens têm seus tiros tradicionais, que podem ser masterizados com power-ups, além dos ataques melee, que fazem uso de espadas, lanças e outras armas do arsenal japonês tradicional.

Outro ponto para ficar ligado na hora de escolher o seu personagem é no formato do tiro, já que uns possuem tiros mais espaçados, enquanto outros possuem rajadas mais focadas. Isso pode fazer toda a diferença, especialmente quando a tela estiver cheia de naves e robôs inimigos.

O destaque da jogatina fica mesmo com o Timeless Mode, que reúne fragmentos dos dois jogos, mas com uma roupagem moderna e visualmente muito agradável. Além disso, até quatro jogadores podem encarar a jogatina em multiplayer local. Será que um modo online será liberado no futuro?

Vasara Collection já está disponível para Switch, PlayStation 4, Xbox One e Steam. Nossos testes foram feitos com a versão de Steam. ▪

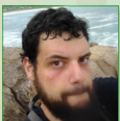
O modo Endless tem gráficos belíssimos, display widescreen e permite até quatro jogadores simultâneos

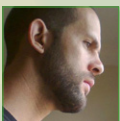
AQUIRIS

AQUIRIS

AQUIRIS.COM.BR

Com 12 anos de história e um time de mais de 70 pessoas, a Aquiris foca em oferecer trabalhos com qualidade artística, técnica e de gameplay para seus jogadores.

AMILTON DIESEL
/ Produtor

VITOR LEAES
/ Produtor

SANDRO MANFREDINI
/ Produtor
e Diretor de Negócios

LEANDRO VERASSANI
/ Diretor de Arte
e Designer UI/UX

ANÁLISE POR EIDY TASAKA

HORIZON CHASE TURBO

Lançado inicialmente em 2015, Horizon Chase é um verdadeiro resgate à nossa infância. À época, o jogo estava restrito aos smartphones, mas já despertava a atenção da turminha old school, treinada em Top Gear e Out Run. Vale mencionar esses dois títulos logo de cara porque, além de serem preciosidades, também emprestaram muito da sua essência para a criação do jogo. Nasceu um clássico imediato.

Criação da Aquiris Game Studio, empresa sediada no Rio Grande do Sul, Horizon Chase foi relançado em maio de 2018 com o subtítulo Turbo, chegando finalmente aos consoles atuais.

Em tempos de jogos que buscam reproduzir as leis da física com perfeição, fazia falta um jogo de corrida arcade onde acelerar é a regra e bater nos adversários é parte da estratégia. Contudo, se engana quem pensa que Horizon Chase é um sucesso apenas porque é simples ou remete às gerações passadas. Outros jogos já tentaram, sem o mesmo sucesso, emular as mecânicas e a atmosfera de consoles antigos. Isoladamente, nenhum desses componentes funciona direito se não tiver uma forte espinha dorsal. Em suma: o jogo precisa ser bom, e Horizon Chase é.

Visualmente, temos uma mescla de gráficos em 3D com a estética dos jogos antigos. Traços simples e uma direção de arte marcante conferem personalidade às mais de 100 pistas, que se dividem em 48 cidades e 12 campeonatos.

A trilha sonora é assinada por Barry Leitch, renomado compositor das trilhas de Lotus Turbo Challenge 2 e Top Gear. Nós fizemos uma entrevista com Barry na edição 3 da Revista Jogo Véio Online e recomendamos a leitura!

As corridas são sempre frenéticas, em especial se você estiver disputando com amigos. Horizon Chase permite que a tela se divida e até 4 jogadores possam correr juntos, no melhor estilão retrô.

Também está presente a funcionalidade de corredores fantasmas, onde você pode tentar superar o tempo de seus amigos, correndo contra a sua silhueta.

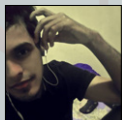
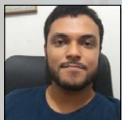
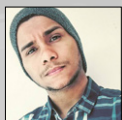
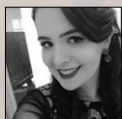
Em julho de 2019, o jogo recebeu a sua primeira DLC: Summer Vibes, com novas pistas e um veículo inédito, cheio de referências para os fãs mais atentos.

Se você está procurando um jogo de corrida como os de antigamente, siga o nosso conselho e vá atrás de Horizon Chase. ▪

Destaque para a direção de arte e trilha sonora, que resgatam perfeitamente a essência dos jogos clássicos de corrida

NOUSTROID

APOSTASY.SITE

A Noustroid está apresentando o seu primeiro projeto e tem grandes planos para Apostasy: Shadow Eras

LUAN INÁCIO
/ Designer

THALES RENNAN
/ Desenvolvedor

LEO SOUZA
/ Pixel Artist

SABRINA WILM
/ Roteiro e Mitologia

CAIO VIDAL
/ Trilha Sonora

ENTREVISTA POR EDU PAIVA

APOSTASY

Em desenvolvimento pela Noustroid Game Studio, Apostasy é um game promissor que está sendo produzido por mentes nacionais. Batemos um papo com o pessoal do estúdio para descobrir um pouco mais sobre ele.

Jogo Véio: Para quem está entrando em contato pela primeira vez com o game, qual é a história de Apostasy e de seu protagonista (Aleck)?

Noustroid Game Studio: Apostasy se passa na décima terceira era das sombras de um mundo chamado Forja, criado por um panteão de deuses antigos, filhos de Eth, o pai de todos os deuses. Ao todo, contam-se cinco filhos criadores da Natureza, céus e mares. Segundo a mitologia de Forja, um desses deuses deu vida a uma criação que brilhou aos olhos de seu pai: os humanos, que eram dotados de inteligência, humildade e bondade. Mas, por inveja, aconteceu de um dos deuses se voltar contra seus irmãos e corromper a criação com a Chama Negra, uma entidade poderosa de natureza maligna. Muita coisa aconteceu até o momento em que o humano primordial, corrompido por essa entidade, se voltou contra seu criador.

A chama foi acolhida pelos deuses, que deixaram seu poder fluir de uma forma boa e foram embora para deixar as raças dominarem a terra. Eras e eras se passaram e os usuários da Chama Negra usavam sua força para livrar Forja do retorno do senhor das sombras. Na era atual, Aleck é quem empunha o poder das Chamas Negras em seu interior. Aleck é um homem de personalidade oculta, sua história — que será revelada no game —, não é a história de um herói comum, iremos acompanhar sua jornada ao passo que o conheceremos pouco a pouco.

JV: O game parece ser altamente inspirado na franquia Castlevania e parece promissor tanto no visual em pixel art quanto no gameplay. Como tem sido a recepção nacional?

NGS: Apostasy foi comparado fortemente à franquia Castlevania no começo, mas sua identidade está tomando forma aos poucos, percebemos pelo feedback de quem nos acompanha. Com o tempo, ele começou a ter o "feel" de games em que estamos nos inspirando — claro que o gênero ''vania'' está incluído no game —, mas queremos que percebam outras coisas um tanto audaciosas... Quando perceberem, saberemos que estamos no caminho certo.

O nível de detalhamento dos cenários em Apostasy é surpreendente. Mal podemos esperar para ver a versão final!

JV: Ao contrário do caminho que muitos jogos em produção seguem ultimamente, vocês ainda não tentaram uma campanha de financiamento coletivo. Por qual motivo ainda não buscaram essa alternativa?

NGS: No começo, pensamos em financiamento coletivo, mas ele ainda é jovem tanto em conceito quanto em engine. Nosso trabalho de marketing para fazer o game ser conhecido e alcançar o público é algo que temos que lidar enquanto produzimos. Mesmo agora, arriscar um crowdfunding seria com certeza uma forma de fracassar na campanha.

Nosso foco este ano é em fazer com que o Apostasy seja mais reconhecido para tentar essas alternativas, mas em meio a este caminho, se conseguirmos ser financiados com uma boa parceria, o crowdfunding seria abolido. Espero que nossas expectativas estejam certas.

JV: O game parece estar em um estágio de desenvolvimento bastante sólido. Quais dificuldades o time enfrentou até agora?

NGS: Dificuldades todo dia enfrentamos, não temos um estúdio ou algo do tipo, nossas máquinas são fracas e as ferramentas muitas vezes ultrapassadas. Além de não estarmos recebendo nada e tirando do próprio bolso, estamos produzindo o Apostasy sem qualquer privilégio e conforto, no quarto de nossas casas. E em produção muitas vezes integral, pois nossa vontade de terminá-lo e entregar algo bom é maior do que toda a dificuldade. Além disso, muita gente ajudou o projeto a caminhar ano passado, agradecemos muito a essas pessoas.

JV: Quando Apostasy for lançado, qual diferencial o fará se destacar em meio a tantos metroidvanias sendo produzidos ultimamente?

▲ Apostasy tem um visual dark, super bem detalhado. Só conferir as screenshots espalhadas ao longo de toda a matéria

NGS: Tocamos nesse ponto em outra pergunta e vamos colocar um pouco em foco aqui. Estamos cientes de que o mercado de indies e metroidvanias pode estar saturado. E, por isso, ele não será um metroidvania. O ponto a ser atingido será revelado no jogo. Um metroidvania é facilmente reconhecido pelos seus elementos que se repetiram em várias franquias e produções. Nosso game terá elementos não usados em outros games do estilo. Não podemos revelar o que seria, mas apostamos no potencial do game como um todo que ele será. ▪

AJUDE-NOS A PRODUZIR MAIS REVISTAS!

REVISTA EXCLUSIVA DOS APOIADORES

REVISTA JOGO VÉIO EXTRA

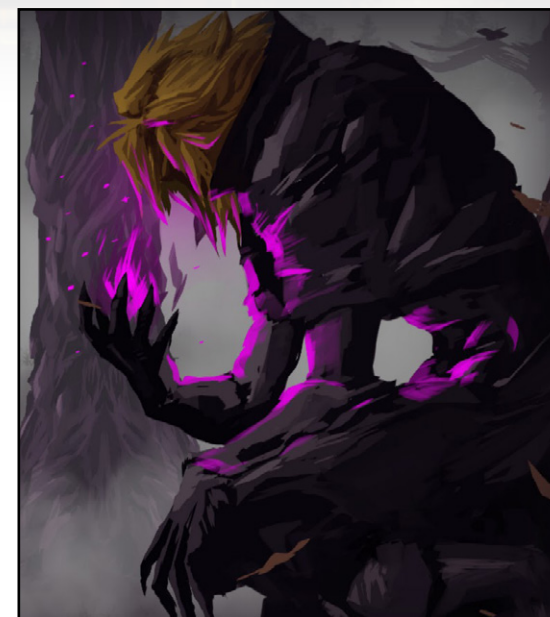
JOGOVEIO.COM.BR

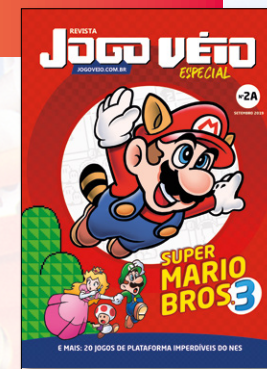
Nº 1B

AGOSTO 2019

3 SUPER CLÁSSICOS

BRIGA DE RUA

RECEBA BRINDES EXCLUSIVOS!

Obrigado por manter vivo o nosso sonho de continuar produzindo material impresso sobre retrogames! Graças ao seu apoio, o Jogo Véio vem se mantendo desde 2016! Ao lado, a capa da Revista Jogo Véio Especial 2A, com lançamento previsto para o mês de setembro de 2019!

HTTPS://APOIA.SE/JOGOVEIO

OBRIGADO A TODOS QUE NOS APOIAM!

Abimael Guilen
Alan Ricardo De Oliveira
Alexandre Rocha Lopes
Alison Antonio Batista
Alisson Fernandes
Amarildo Augusto Hipolito
Andy Hitsu
Anderson Da Rosa
Anderson G. Rodrigues
Andrea Vargas
Antonio Amici
Antônio Carlos
Antoniuu Junior
Ari Castilho
Artur 'Legios' Nascimento
Bruno de Mello Pitteri
Bruno Moreno
Bruno Soares Pinto Costa
Carlos F. Castro Simões
Carlos 'Megadriveano'
Cauê Tarcinalie
Claudinei Inacio de Souza
Daniel Cetrin
Danillo Borges Rodrigues
Darley Da Silva Santos
Deivid Pavily
Eduardo Joaquim
Eduardo Sônego
Erickson Affonso Dambros
Euller Imperiano De Amorim
Euripedes Neto
Fabio 'Games Que Pariu'
Fábio Henrique
Fabio Rodrigues
Fabricio Rodrigues
Felipe Dias
Fernando Pimentel
Filipe Didier Maciel
Flávio 'Antiquário Master'
Gabriela Ramalho
Gilberto Lúcio Da Purificação
Grégori Machado Da Silva
Guilherme Morais Meireles
Hafiz Nogueira Choudhury
Igor Roberto De Antonio
Ítalo Chianca
Jael Santos
Janaína Pereira
João Leonardo Pacifico
João Victor
João Vitor da S. Nascimento
Johnathan Camilo De Oliveira
Jonnes Nascimento
José Yoshitake 'Zemo'
Juan Dourado
Julio Cesar de L. Lukrafka
Karina Felipe
Laércio Mataruco
Leandro Andrade
Leandro Garcia
Leonardo Ramos Rocha
Lionel Novaes De Freitas
Luciana Silveira
Luciano Henrique de A. Alves
Luis Alexandre Dalposso
Marcio Mageski
Marcos Ferreira
Marcos Gonçalves
Marcus Vitor Guglielmi
Mike Wevanne
Moisés Giorno
Nadson João R. de Souza
Paulo Nunes Marinho
Paulo Ericeira
Rafael Eduardo Souza
Rafael Pintaudi da Fonseca
Rafael Primus Aguiar
Rafael Rodrigues Corrêa
Raphael Ferreira
Raphael Fucks
Ricardo Bezerra
Ricardo Cezar Pereira Santos
Roberto Resident Junior
Rodrigo Bobrowski
Rodrigo Carvalho Dos Santos
Rodrigo Lara
Rodrigo Machado
Rodrigo Reche
Rogério Antônio Silva
Ronaldo A. F. Novais Junior
Sergio Henrique Mello
Tamara Dolan Seabra
Tayná Tavares De Oliveira
Thiago De Moura 'Papo Nerd'
Tiago Garcias
Túlio Lourran Pires
Túlio Moreira
Vandelmo Cassiano
Vanei Heidemann
Vinicius Caravello Diello
Wagner Sales